SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº12 • ABRIL 1997

MADE IN JAPAN
鳥 坂 田 博 信 堀 雄



• SATURN
ASSAULT SUIT LEYNOS 2
NCS/Masiya nos presenta la explosiva secuela de uno de los títulos más recordados de Super Nintendo.

• NEO GEO CD
SAMURAI SHODOWN IV
La maléfica sombra de Amakusa se cierne sobre los 24 bits de SNK.

• PLAYSTATION



CHORO-Q 2
Takara y Tamsoft nos brindan la continuación de este gran juego de coches.

DORAEMON 2

DRAGON KNIGHT 4
Hermosas mujeres, lascivos demonios y mucha estrategia en esta clásica saga de PC, ahora en consola.

MANGAZONE
鳥 坂 田 博 信 堀 雄

• PLAYSTATION
MACROSS VFX
El clásico de animación, conocido en España como Robotech, se estrena en 32 bits de mano de Bandai, con diseños de Shoji Kawamori.

SUPERMANGA
鳥 坂 田 博 信 堀 雄

• PAPELES AMARILLOS



• DRAGON BALL GT
• LA ESPADA DEL INMORTAL
• SERAPHIC FEATHER

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EXCLUSIVAS PARA JAPANMANIA

• MANGAKA •
Novena entrega del juego de cartas coleccionables.



鳥坂田博信堀雄

NORIKO YENKO

"LEER JAPANMANIA A DIARIO ENGORDA UN MOGOLLON"

Algunas de nuestras modelos son, ya lo sabéis, mujeres peregrinas, caprichosillas y con menos luces que el chalé de José Feliciano. Noriko. la rolliza de las fotos, se atiborra de pan con manteca roja, de tocinetas del tamaño de una manta eléctrica y de licorcillo de morcilla. A nosotros eso nos parece normal (trabajamos con The Punisher) pero que no nos culpe de su abultado tripón.



Aunque al ver esta foto algún mal pensado haya imaginado cosas extrañas, las manos escondidas de la nipona albergan un bocadillo de sobrasada.

がなの

SUMARIO



YELLOW FLASHES — 4

Os ofrecemos un completo avance de lo que se cuece ahora mismo en el mercado nipón. Hay novedades para todos los gustos: matamarcianos clásicos como FANTASY ZONE, otros de nuevo cuño como RAYSTORM, lo más nuevo en coches, GT MAX REV, y el genial ZAP! SNOWBOARDING TRIX de *Saturn*.

MADE IN JAPAN — 6





MANGA ZONE — 22

Los diseños de Shoji Kawamori protagonizan el primer juego basado en MACROSS para *PlayStation*. ¿Podrán los *Valkiries* acabar con el imperio Zentradi?



SUPER MANGA



Versión.1, La espada del inmortal, Seraphic Feather y el especial del fanzine Kame dedicado a Dragon Ball GT ocupan las páginas del insigne profesor Augustus Wanamaker.
Y la nueva sección, Gokumanía, para saberlo todo sobre la obra inmortal de Akira Toriyama.

mangaka

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE EXCLUSIVO PARA JAPANMANIA

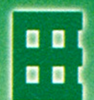
Hazte con él. Cada mes publicaremos 16 cartas.

JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, J. Bautista, J. L. del Carpio, Raul Montón, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

鳥坂田博信堀雄

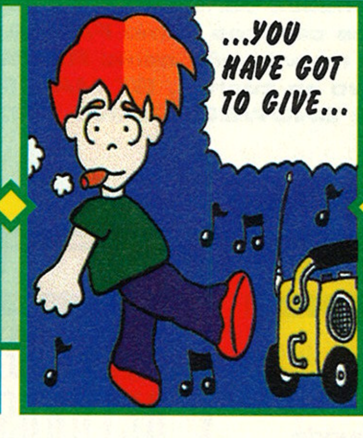




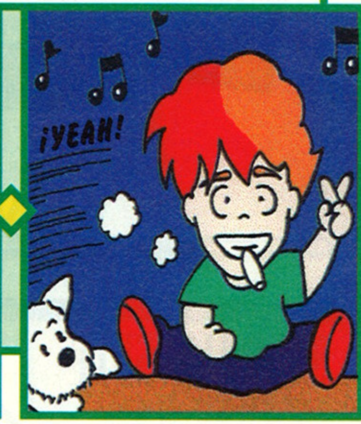


LOKOTAKU











SEGA NOS BRINDA OTRO CLASICO.

El último lanzamiento dentro de la linea de clásicos para *Saturn* **Sega Ages** no ha sido otro que **FANTASY ZONE**, la colorista y popular *coin-op* del año 1986. Idéntica en todos los sentidos a la máquina original, esta adaptación para ***Saturn*** permite elegir entre dos modos de juego, el original japonés o la versión para **Estados Unidos**.



TODA UNA LOCURA DE 360 GRADOS

Cuando creíamos haberlo visto todo en puzzles **Mediaworks** nos sorprende con **HAUNTED JUNCTION**, un original y superjugable título para ***PlayStation*** en el que la clave del éxito consiste en mover una estructura de 360 grados para eliminar todas las fichas de colores que la rodean. Una desquiciante variante del **PUYO PUYO** para uno o dos jugadores, en el que lo más destacable dentro del apartado gráfico son los fondos digitalizados. Toda una curiosidad dificilmente exportable, pero muy, muy divertida.



TRAS LA ESTELA DE COOL BOARDERS.

El mítico título de **UEP Systems** ya tiene su equivalente en ***Saturn***. Se trata de **ZAP! SNOWBOARDING TRIX**, un trepidante simulador de snowboard producido por **TV Tokio** y **Pony Canyon**, en el que los usuarios **Sega** pueden elegir entre tres modos de juego que incluyen la competición directa con otro boarder o la práctica de acrobacias en cuatro pistas diferentes. No es tan suave como **COOL BOARDERS**, pero contiene un montón de opciones más, y es francamente divertido.



LA ULTIMA MARAVILLA DE TAITO PARA PSX

La espectacular secuela de **GALACTIC ATTACK, RAYSTORM,** además de arrasar en los salones recreativos, está haciendo lo propio entre los usuarios japoneses de ***PlayStation***. Con el entorno 3D más suave que hayas visto jamás en ***PSX***, dos modos de juego diferentes y una jugabilidad explosiva, **RAYSTORM** tiene todas las papeletas para coronarse como el mejor matamarcianos de cuantos han aparecido en 32 *bits*. De momento, el mes que viene os ofreceremos un avance más amplio de este pedazo de juego que promete llegar al continente europeo en breve.

CREA TU PROPIO SHOOT'EM-UP. Si **DEZAEMON** permitió a los usuarios de ***Super Famicom*** y ***PSX*** diseñar su propio matamarcianos en 2D, **3D SHOOTING SCHOOL** va a hacer lo propio con un género aún más difícil: los *shoot´em-up* en 3D. Semejante maravilla para ***PlayStation*** llega de la mano de **Ascii Corp**, e incluye como extra tres juegos completos para echar unas partidillas. Y la cosa no acaba aquí. **Ascii** tiene planeado sacar en breve **RPG SCHOOL**, con el que podrás crear tu propio RPG y hacerle la competencia al mismísimo **KING´S FIELD**.





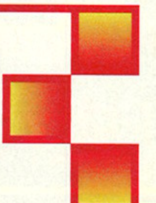
QUE RUJAN LOS MOTORES. A nuestros amigos nipones les siguen chiflando los juegos de coches, y cuanto más veraces, mejor. El último exponente lo encontramos en **GT MAX REV**, un superrealista simulador de conducción producido por **Kaneko**, en el que podremos pilotar nada menos que 21 vehículos de distintas marcas: **BMW**, **Nissan**, **Toyota**... Incluye además un segundo CD titulado **Data Base Unit**, con vídeos y fotos de los coches, los pilotos, los recorridos y las chicas de la parrilla de salida.

がなのまるe

El que fuera uno de los juegos más recordados (y difíciles) de *SNES*, ASSAULT SUIT VALKEN, tiene ya su continuación en 32 *bits*. De la mano de **NCS/Masiya**, los usuarios nipones de *Saturn* pueden disfrutar ya de **ASSAULT SUIT LEYNOS 2**, un sensacional *shoot´em-up* en el que se dan cita legiones de sofisticados *mechas* y en el que se recupera la mecánica del añorado CYBERNATOR (nombre con el que fué distribuido VALKEN en **Europa**) dotándole de paso con los adelantos gráficos propios de la máquina de **Se-**

ASSAULT SUIT LEYNOS 2









CD がなの ROM

- SATURN
- NCS / MASIYA

ga. Esto se traduce en el uso del *scaling* para alejar y acercar la cámara (muy util teniendo en cuenta el descomunal tamaño de algunos jefes finales) y sobre todo con la utilización del modo de pantalla en alta resolución, algo imposible de mostrar en estas pantallas, pero que salta a la vista nada más encender la consola. Las fases de desarrollo vertical se combinan con duelos en estancias cerradas con otros *mechas*, en un estilo a VIRTUAL ON pero en 2D, en el que la elección de las armas (entre más de 50 diferentes) es la llave para conseguir el éxito. La herencia de CYBERNATOR también alcanza al endiablado nivel de dificultad, así como en los movimientos del protagonista, calcados a los del juego de ***SNES***. Ojala que al igual que éste, podamos disfrutar de **A.S. LEYNOS 2** en breve. ¿Quizás estamos ante CYBERNATOR 2?

NEMESIS



En A.S. LEYNOS 2 podrás seleccionar tu arsenal entre 50 armas diferentes, así como modificar el escudo protector del traje de combate, su velocidad y manejabilidad. Por opciones, que no falte.

CYBERNATOR

Aparecido en 1993, ASSAULT SUIT VALHEN (aquí CYBERNATOR) está considerado como uno de los mejores shoot´em-up producidos en SNES. Lo mejor, su soberbia banda sonora.





がなの CD ROM

NEO GEO CD

SNK



A pesar de que los productos *Neo Geo CD* han dejado de distribuirse en **España**, el número de lanzamientos para la máquina de **SNK** en **Japón** y resto del extranjero continúa imparable. En las noticias del pasado **JAPANMANIA** ya os adelantábamos las últimas novedades, entre las que se encuentra **SAMURAI SHODOWN IV: Amakusa´s Revenge**. En esta cuarta entrega **SNK** ha impregnado la popular saga del espíritu de FATAL FURY y KING OF FIGHTERS. El espadazo y tentetieso de anteriores entregas cede protagonismo ante los **combos**, al tiempo que se incluyen dos nuevos personajes (Kazuki y Sogetsu), dos modos historia (uno con *intros* y otro pensado para cargar de CD lo menos posible), así como dos finales para cada luchador, dependiendo del tiempo transcurrido hasta llegar a Amakusa. Si tienes una *Neo Geo CD* y no te importa relacionarte con gente sin escrúpulos, acude a tu importador favorito para conseguir este juego. No te arrepentirás.

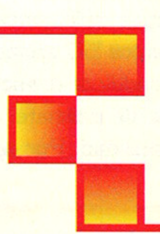
NEMESIS





SAMURAI SHODOWN IV







鳥坂田博信堀雄

MITSUKO NIKONDO

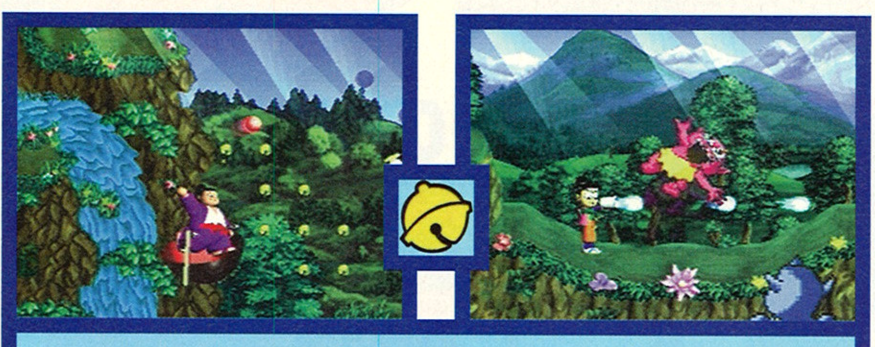
"ESTA FEO DECIRLO PERO ME PIRRO POR EL PADRE APELES"

El amor es una cosa extraña. Mirad sino el curioso caso de Mitsuko, que dice haberse enamorado de ese esperpento sotanil y refranesco, de ese fenómeno televisivo llamado Padre Apeles. Aunque ella no entiende el castellano, asegura que lo que dice el padrecito va a misa, y que ella ha visto la luz gracias al saber de semejante predicador. ¡¡¡Dios la pille confesada!!!



Viendo el dudoso gusto de Mitsuko para la moda de baño, comprendemos que se haya enamorado de tal excelso personaje de los debates televisivos.

がなの



De poco menos que de decepcionante se podía tachar esta segunda incursión del entrañable Doraemon en ***PlayStation***. No es que esperásemos de **Epoch** una obra maestra de la categoría de CRASH BANDICOOT, pero sí algo mejor que este soso arcade-de plataformesco, muy inferior a su predecesor en ***PSX*** (del que ya dimos cuenta en el Nº48 de **SUPER JUEGOS**). Combinando escenarios y enemigos en gráficos *Bitmap* (2D) con los *sprites* renderizados de los protagonistas, **DORAEMON 2: SOS! OTOGINO KUNI**



introduce al simpático gato azul y sus amigos en el mundo de los cuentos de hadas, mezclando fábulas occidentales y japonesas. Doraemon interpreta el papel de Urashima Taro (manager de Georgie Dann), Shizuka es Caperucita Roja, Nobita es Momotaro (el inventor del arroz hervido), Suneo es Jack (de Jack y las Habichuelas Mágicas) y Gian es Issun Boshi (el Samurai Garrapiñado). Esperemos que el **DORAEMON** de ***N64*** pueda hacer más justicia con este entrañable personaje.

NEMESIS







CD ROM

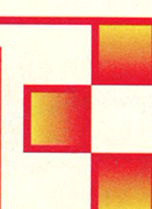
PLAYSTATION

EPOCH CO. LTD.











博信堀雄鳥坂田博 坂





"ME CUESTA MUCHO INCORPORARME AL TRABAJO"

Durante años tuvo que soportar la injusta acusación de ser una vaga, de ser más floja que las baladas de Enrique Iglesias. Así es la gente. Ella siempre quiso incorporarse al trabajo, pero un mal empujón del brutote de su hermano le provocó un problema de espalda que la tiene así de requetedoblada. En fin, que en su casa las llaves de la luz están a la altura de los enchufes.



Odia el dobladillo en los vaqueros, la doble personalidad, las frases con doble sentido y los dobles de cerveza cuando paga ella. Su novio le dobla la edad.

がなの



La primera parte supuso toda una sorpresa y verdadero hallazgo para los aficionados a los juegos de coches en *PlayStation*. Dejando a un lado su calidad técnica (algo flojilla ciertamente), CHORO Q nos regaló una clase magistral de lo que es programar con inteligencia, imaginación y, sobre todo, pensando en mantener el interés del jugador durante muchos meses. Como era de esperar, **CHORO Q2** también hace gala de aquellos principios, pero elevándolo todo a cotas absolutamente insospechables. Técnicamente sigue siendo mediocre, el diseño gráfico atiende a los mismos esquemas caricaturescos y los modos de juego y la mecánica son casi idénticos, pero los añadidos son sencillamente magistrales. Además de un sinfín de nuevos circuitos y coches, **CHORO Q2** os sorprenderá con un curioso modo escenario en el que encontraréis más tiendas en las que, por ejemplo, podréis crear vuestros propios colores, nue-

Nuevos circuitos, muchas más tiendas, más carrocerías, nuevos modos (incluido uno parecido al clásico escenario) y miles y miles de detalles únicos en su género son la oferta de CHORO Q2.

CHORO Q 2











vos circuitos y curiosidades como una «Gymkana» o un Casino con tragaperras. Por si esto no fuera suficiente para satisfacer nuestras ansias, tras finalizar el modo campeonato podremos acceder a una selección de los mejores circuitos de la primera entrega pero con una dificultad extrema al contar con los rivales más veloces y duros de todo el circuito. En el modo para dos jugadores simultáneos también encontaréis importantes sorpresas (el escenario de las islas ni siquiera podríamos haberlo soñado) y que por citar algunas, os diremos que tiene circuitos exclusivos de este modo e incluso la presencia de otros rivales controlados por la máquina. Para finalizar este primer anticipo sobre el gran juego de **Takara** y **Tamsoft**, una excelente banda sonora, efectos sonoros cuidados, tantas opciones o más que CHORO Q y toda la jugabilidad que podáis imaginar os están esperando en la segunda parte de uno de los mejores juegos para *PlayStation*.

DE LUCAR



Los programadores dicen que este juego no tiene fin y tienen toda la razón. Es lo más parecido que hay en juego al voraz apetito de The Punisher tras hacer 14 horas de bicicleta... Bueno, más o menos.









En 1976 una compañía americana dedicada a la reparación de máquinas electrónicas, decidió dedicarse a fabricar sus propios ingenios. La empresa era **Service Games**, que más tarde de llamaría **Sega**. **MEMORIAL COLLECTION** es una recopilación de los primeros clasicos de la compañía, muy lejos de la calidad del primer **SEGA AGES**. Este es un compacto únicamente para fans y nostálgicos, que recordarán a estas maquinitas con una lagrimilla en sus mejillas. La recopilación incluye los siguientes juegos: HEAD ON, una especie de PACMAN pero con coches sospechosamente similares a una máquina más antigua aún llamada CRASH,y que tendría una secuela llamada evidentemente HEAD ON 2; **PENGO**, el primer clasico por excelencia de **Sega**, en el que nuestro pingüino deberá eliminar a los Snowbees con los bloques de hielo (su secuela se llamó PINGO); **UPN DOWN**, un curioso arcade isométrico en el que tendremos que recoger banderas con un coche saltando sobre el tráfico, y por último **FLICKY**, el juego del pajarraco que debe salvar a los Pío-Pío de las fauces de los gatos. Toda una gran colección.

THE PUNISHER

Siguiendo con la moda «retro» que invade las nuevas consolas, Sega lanza un nuevo titulo de la serie SEGA AGES, con algunas de las mayores reliquias de la compañía nipona.





En 1984, año en que «Mayeriz» aún usaba el chupete, la gente ya llenaba los salones para jugar con este UPN DOWN.

Este juego, queridos amiguitos, es al que jugaba De Lúcar los dias en que se escapaba de la guardería «El mancebito de oro».

MEMORIAL SELECTION 1











"FUI SECRETARIA DE ASIKITANGA EN SU NUEVO EMPLEO"

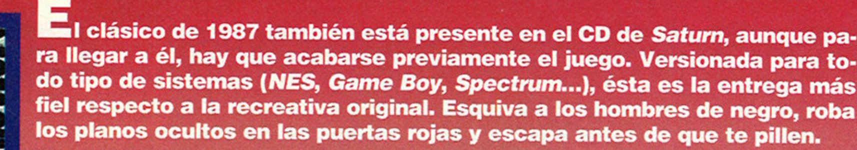
Ya os lo avanzamos en números pasados de JAPANMANIA. Asikitanga, nuestro antiguo compañero de fatigas, se ha convertido en un auténtico trabajador. Mirad sino cómo quedan sus secretarias tras un par de semanas de duro laborar. El desgaste físico y mental sólo es comparable al que sufren los guionistas de Hostal Royal Manzanares para encajar a los famosos invitados.



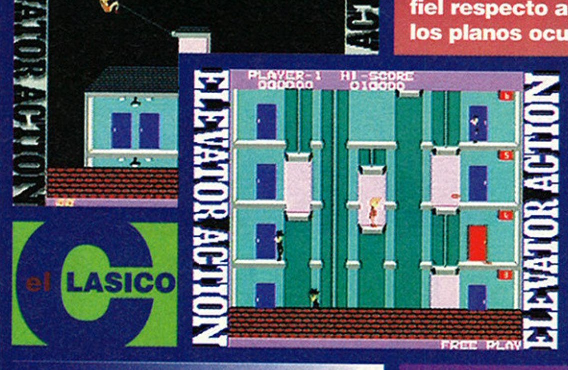
La siempre dudosa afirmación «el trabajo es salud» está, una vez más, bajo sospecha. «Si ese dicho es cierto -dijo Megumi- que trabajen los enfermos».

がなの

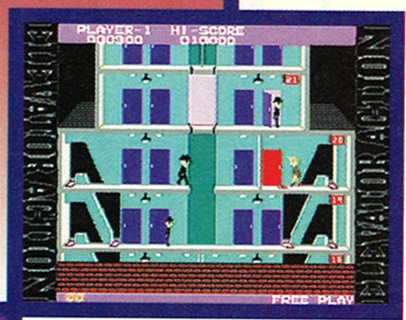
ながの

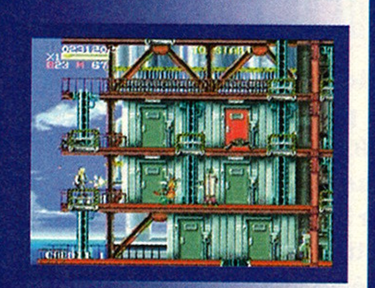


El clásico de 1987 también está presente en el CD de *Saturn*, aunque para llegar a él, hay que acabarse previamente el juego. Versionada para todo tipo de sistemas (*NES*, *Game Boy*, *Spectrum*...), ésta es la entrega más fiel respecto a la recreativa original. Esquiva a los hombres de negro, roba los planos ocultos en las puertas rojas y escapa antes de que te pillen.



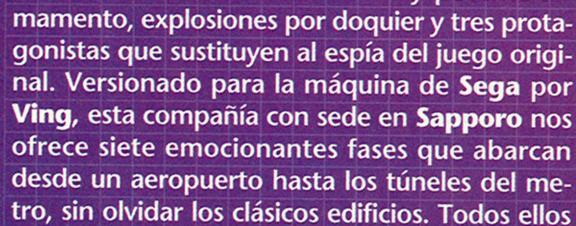


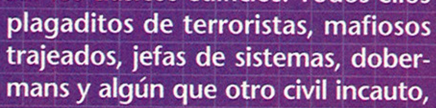




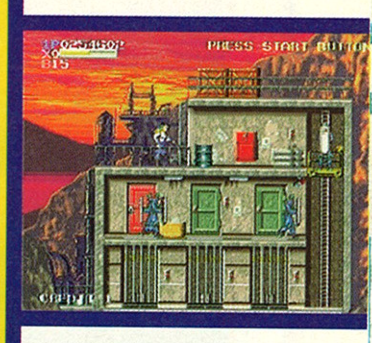
Aparecido el pasado año en los salones recreativos y ahora en *Saturn*, **ELEVATOR ACTION RETURNS** es mucho más que una simple secuela de la clásica *coin-op* de **Taito.** Se mantienen inalterables la mecánica de abrir y cerrar puertas (cual vodevil barato de **Pedro Osinaga**), y la subida y bajada de ascensores, al tiempo que se le incorporan un nuevo y potente armamento, explosiones por doquier y tres protagonistas que sustituyen al espía del juego original. Versionado para la máquina de **Sega** por **Ving**, esta compañía con sede en **Sapporo** nos ofrece siete emocionantes fases que abarcan desde un aeropuerto hasta los túneles del metro, sin olvidar los clásicos edificios. Todos ellos plagaditos de terroristas, mafiosos trajeados, jefas de sistemas, dobermans y algún que otro civil incauto,

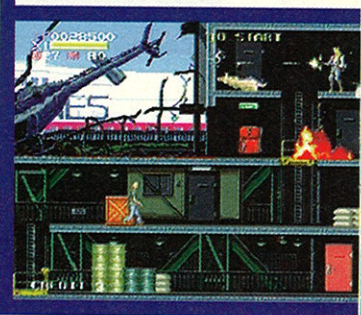


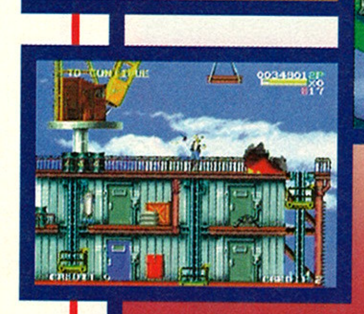


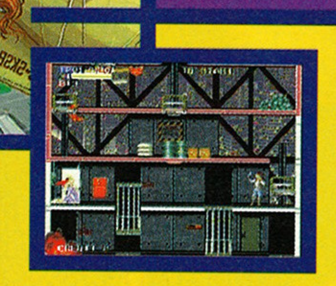








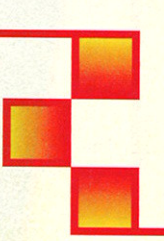


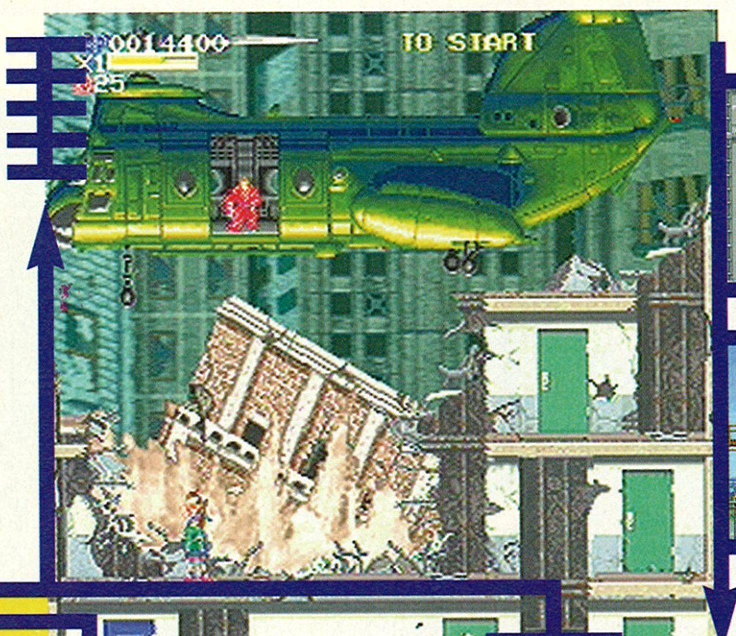


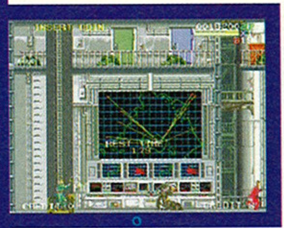










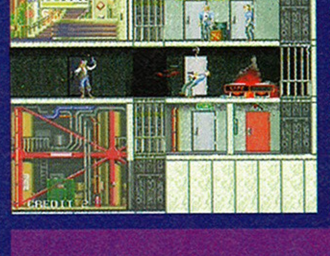


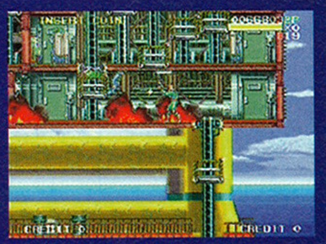




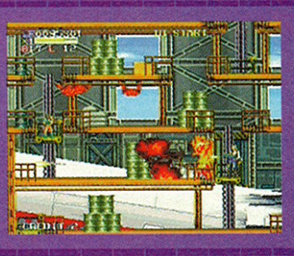






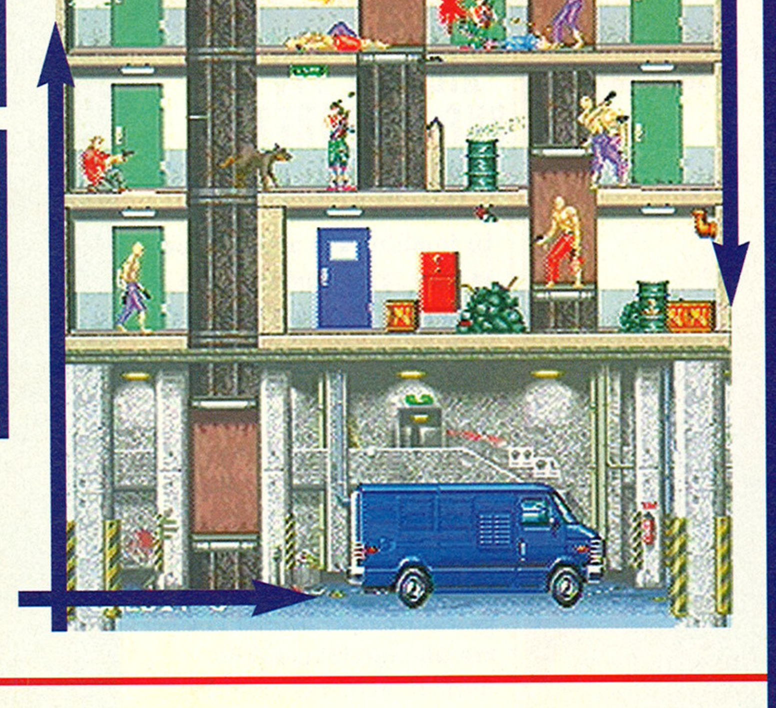


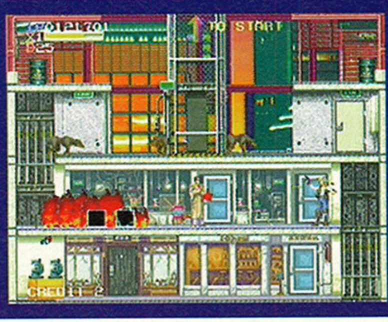




escondido en los vagones del metro, o «plantando un pino» en el retrete en pleno tiroteo. Grandes dosis de violencia (paredes salpicadas de sangre, malos envueltos en llamas), un grado de detalle pocas veces visto en **Saturn** (tanto en los escenarios como en la animación de los *sprites*) y la jugabilidad de una recreativa se dan cita en un sensacional título que recibe no pocas influencias del inolvidable ROLLING THUNDER de **Namco.** Esperemos que **Acclaim** (distribuidora de **Taito** en **Europa**) esté de acuerdo con nosotros en cuanto a la calidad del juego y acabe trayéndolo hasta nosotros.

NEMESIS





博信堀雄鳥坂田博信堀雄鳥坂田



鳥坂田博信堀雄

MIKOY OSOME

"DICE MI TIO QUE ME PAREZCO A UN MURCIELAGO"

La familia es lo primero, ya se sabe, pero también es a veces muy cruel. Mikoy es una chica sencilla y alegre que le encanta volar, dormir con los pies en alto, vestir de negro y tirarse al cuello de sus novios. Pues no lo creeréis, pero su tío, el Conde Drakullete, va diciendo en todas las comidas familiares que Mikoy es como un murciélago. Ella, normal, está que muerde.



Según Miss E. Barral, el ama de llaves del castillo, éstas son las primeras fotos que le han hecho a la palidu-cha muchacha de día. Una gran exclusiva.

がなの



Auténticas joyas de coleccionista, Dragon Knight II seguía la mecánica de Dungeon Master, mientras el tercero era un RPG clásico.

Entre las numerosas sagas *RPG* para ***PC-9801*** aparecidas en el siempre difícil mercado nipón, **DRAGON KNIGHT** es sin duda una de las más conocidas. Creada en origen por **Elf** para el ordenador de **Nec**, pronto dio el saltó a otros sistemas. De la mano de **Nec Avenue Ltd.** los usuarios de ***PC Engine Super CD-ROM²*** pudieron disfrutar de DRAGON KNIGHT II y III, en 1992 y 1994 respectivamente, en tanto la cuarta parte vio la luz el pasado año para ***PC-FX***. Curiosamente, la versión ***PC*** de DRAGON KNIGHT III sí llegó a distribuirse en nuestro país, rebautizado como KNIGHT OF XENTAR. Ahora es **Banpresto** la que se

A lo largo de los combates podremos hacer uso de distintos tipos de tropa: brujos, infantería, caballería...

DRAGON KNIGHT 4

PlayStation



En esta cuarta entrega, los enfrentamientos con demonios sobadores de jovenzuelas dan paso al uso de la estrategia.

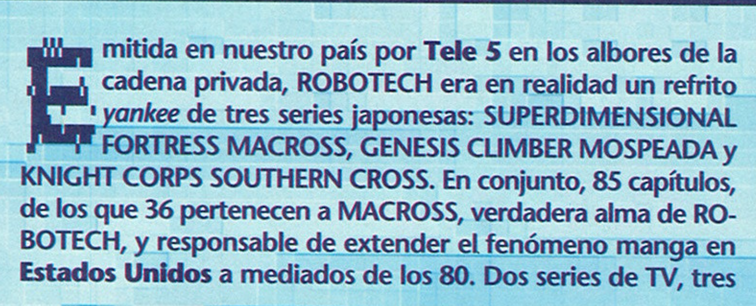
ha atrevido a trasladar esta saga de juegos para adultos (en la que voluptuosas chicas pierden sus ropajes a manos de demonios, abogados y otros coyotes) a una máquina de ámbito familiar como es ***PlayStation***. El resultado es un notable descenso del erotismo respecto al juego original. Al menos las chicas siguen estando como un queso, los gráficos son impresionantes, y para alegría de los occidentales, se ha sustituido el desarrollo *RPG* por la mecánica de un *War-Game* en la línea de VANDAL HEARTS o SHINING FORCE. Un motivo de alegría para los que hemos amado esta saga.

NEMESIS

Aunque más tapadas de lo habitual, las chicas guapas siguen siendo uno de los mejores alicientes de este juego.

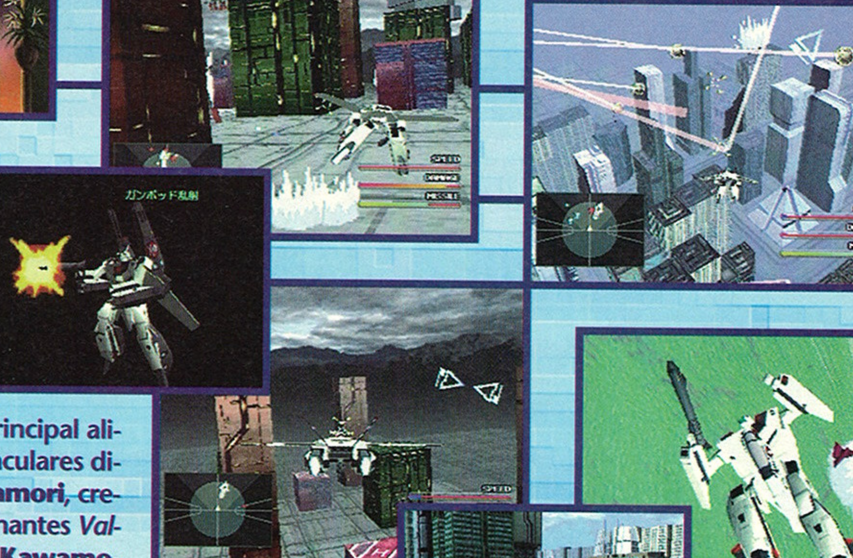
MACROSS VF-X DIGITAL MISSION

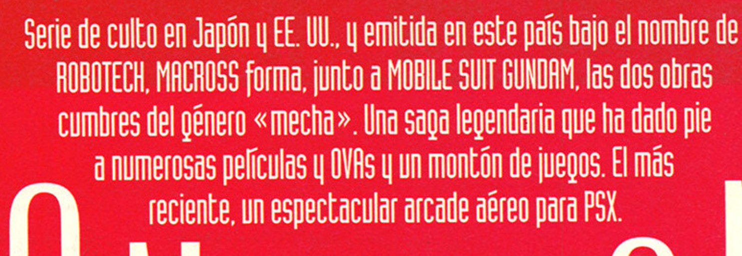




Emitida en nuestro país por **Tele 5** en los albores de la cadena privada, ROBOTECH era en realidad un refrito *yankee* de tres series japonesas: SUPERDIMENSIONAL FORTRESS MACROSS, GENESIS CLIMBER MOSPEADA y KNIGHT CORPS SOUTHERN CROSS. En conjunto, 85 capítulos, de los que 36 pertenecen a MACROSS, verdadera alma de ROBOTECH, y responsable de extender el fenómeno manga en **Estados Unidos** a mediados de los 80. Dos series de TV, tres *OVAS*, dos películas y nada menos que 16 juegos de consola y programas de ordenador ha generado esta saga de culto que tiene su principal aliciente en los espectaculares diseños de **Shoji Kawamori**, creador de los impresionantes *Valkiries*. Precisamente, **Kawamori** ha sido quien ha supervisado los diseños mecánicos de **MACROSS DIGITAL MISSION VF-X**, un nuevo y espectacular arcade para ***PlayStation*** en la línea de AIR COMBAT, y del que






Serie de culto en Japón y EE. UU., y emitida en este país bajo el nombre de ROBOTECH, MACROSS forma, junto a MOBILE SUIT GUNDAM, las dos obras cumbres del género «mecha». Una saga legendaria que ha dado pie a numerosas películas y OVAs y un montón de juegos. El más reciente, un espectacular arcade aéreo para PSX.

MANGAZONE

• por NEMESIS •



35100

DESDE 1983 MACROSS HA DADO PIE A 16 TITULOS PARA TODO TIPO DE SOPORTES: PC, PC-9801, PC ENGINE, FAMICOM, SFC, MSX, COIN-OPS. Y AHORA ESTE PARA PSX.

MACROSS 2036 / PC ENGINE DUO

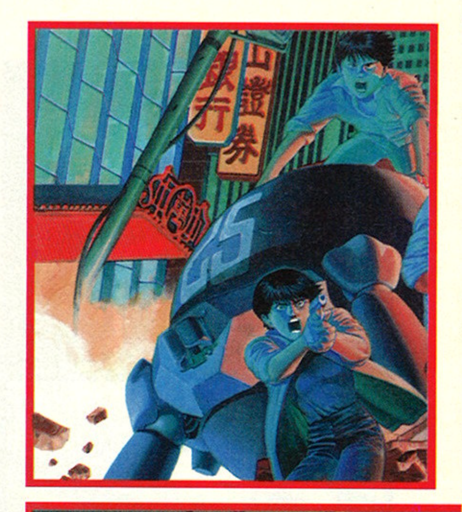
ya os adelantamos unas pantallas en el primer **JAPANMANIA**. Producido por **Bandai Visual** y **Unit**, el primer título de 32 *bits* basado en MACROSS hace uso pleno del joystick analógico de ***PSX*** para ponernos a los mandos de seis modelos diferentes de *Valkiries*, todos ellos dotados de las tres transformaciones de rigor: *Fighter Mode* (caza de combate), *Battloid Mode* (robot) y *Gerwalk Mode* (un híbrido de ambos). Nuestra misión, rescatar a las Milky Dolls (las Spice Girls del siglo XXIII) de la manos de los Zentradi, enemigos acérrimos de todo tipo de música y sentimientos (lo que ellos llaman Protocultura). Al principio cuesta horrores hacerse con el control del *Valkirie*, debido a la gran cantidad de acciones que puede ejecutar, pero, con práctica y paciencia, **DIGITAL MISSION** se convierte en una gratificante experiencia aérea en la que se intercalan misiones en el espacio con otras en campo abierto o en ciudades. En breve dedicaremos más páginas a MACROSS y a su inminente adaptación en ***Saturn***, el *shot´em-up* MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?



MACROSS / SUPERFAMICOM

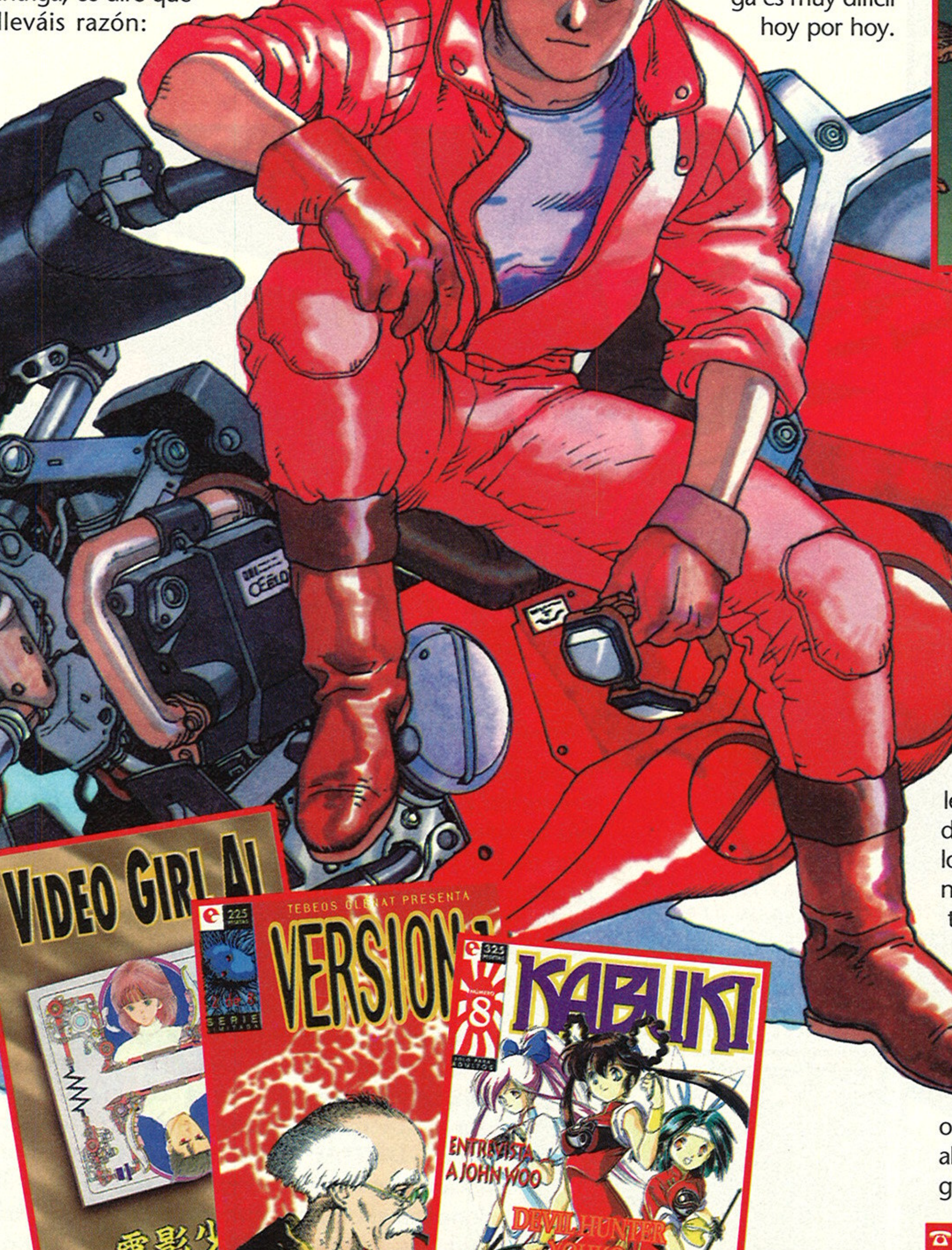
EL CONTESTADOR

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid



PIIIP Mensajes de **Raúl Guerra (Sevilla), Pedro Alonso Mactley (Madrid), Lola Ribera (Barcelona)** y **Alberto López (Málaga)**. Todos, toditos todos, están que alucinan con el nuevo anuncio de **Lois**, ése en el que salen animes de calidad y termina con el logo de la marca imitando el de **Manga Films**. Ya que os intriga, os diré que lleváis razón: está hecho en **España**. Pues nada, a comprar tejanos de otra marca... ¿O es que dejaréis que os manipulen con tanta facilidad, so palurdos?

PIIIP Mensaje de **Silvia Robles (Bilbao)**. Recomendarte un manga es muy difícil hoy por hoy. Debería conocerte mejor y no es ninguna indirecta. Las colecciones van dirigidas a un tipo de público tan determinado, que lo que a mí me parece ignominoso, a tí puede darte tanto gusto como una peli de **Godzilla**. Ejemplo: VERSION.1 no la ha comprado nadie... y yo creo que es de las pocas series decentes que se han publicado por aquí. Lo mismo ocurre con VIDEO GIRL AI, pero al revés. Así que ve probando. Algo encontrarás.



PIIIP Mensaje de **Roberto Dorado (Valencia)**. Tu alegría ante la desaparición del KABUKI es sólo comparable a la mía. Pa-



ra qué engañarnos. Además de darle mala reputación a tu ciudad, **Jorge Riera** se la daba al manga. Ni los dos últimos números en plan prórroga han merecido la pena. En cuanto a sus contínuas faltas a la verdad y las bonitas palabras que me dedicaron... que les aprovechen. Ya ven a dónde les han llevado.

PIIIP Mensaje de **Susana Márquez (Valladolid)**. ¿Que te ordene a estos autores según mi orden personal de preferencias? Aaaaallá voy. **Go Nagai, Osamu Tezuka, Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow, Masashi Tanaka** y (aunque esté a años luz de los demás) **Masakazu Katsura**. Habrás visto que a **Tsukasa Hojo** no le he incluído en mi recuento particular. Por algo será.

PIIIP Goku-Mensaje de **Bruno González (Madrid)**. Te compraste el librito de los de KAME sobre DRAGON BALL GT. Pues vale. Dices que los articulitos son como para niñitos de párvulos. Bueno y qué. No te gusta la maqueta. Ya ves. ¡Y ni siquiera tiene colorines! Vaya. Veo que la sorpresa y tú sois una sola cosa. Lo malo es que, aunque me lo pidas de rodillas, no puedo recomendarte ningún otro trabajo sobre la serie. ¿Sabías que es el único? Pues así estamos. Y, como diría **Juanjo Sarto**... "la culpa es de DRAGON BALL". En todos los sentidos.

PIIIP Mensaje de **Pedro Josa (Zaragoza)**. ¡Un fan de DESAFÍO! No me lo puedo creer. Te juro por **Raito-Gobun** y mi ego descomunal que jamás pensé leer una cartita como la tuya. ¿Para cuándo la continuación? Está prevista, pero no tiene fecha. ¿Para cuándo DESAFÍO-LA PELÍCULA? Para nunca, espero. ¿Para cuándo una historieta de **Roke González** y compañía en **JAPANMANIA**? Esto...

PIIIP Mensaje de **Ana Casado (Vitoria)**. CANAL+ niega rotundamente que tenga en cartera un programa informativo -¡y semanal!- sobre manga, diga lo que diga ése periodicucho que lees. ¿Te lo creíste por un minuto? ¡¿Sí?! ¡Inocente! Lo que hacen las ganas, oye.

AL APARATO: J. M. MONTANE 



EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

NEO-OTAKU

1. ¿Quién es el autor de LA NUEVA ISLA DEL TESORO?
2. Completa el título: LA LEYENDA DE MADRE...
3. ¿Qué maestro del manga empezó su andadura profesional como ayudante de Shotaro Ishimori?

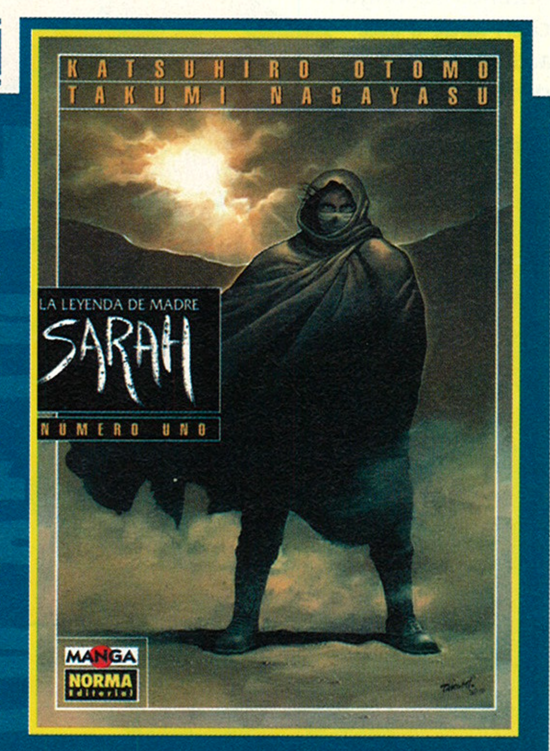
OTAKU VULGARIS

1. ¿Cuál fue la primera serie de Shigeru Mizuki?
2. ¿En qué año nació Shinji Nagashima?
3. ¿Quién comparó a Keiji Nakazawa con Hergé, el creador de Tintin?

MEGA-OTAKU

1. Nombra el manga de prensa más longevo de la historia.
2. ¿Cuál es la nacionalidad de Fujio Akatsuka?
3. ¿Qué colección sentó las bases del género negro japonés?

• Respuestas a las preguntas del mes anterior: NEO-OTAKU: 1. Takuhito Kusanagi. 2. TBS y VAP Video. 3. DEPOT. OTAKU VULGARIS: 1. 1981. 2. En Shinjuku. 3. Iczer. ¿O qué pensabas? MEGA-OTAKU: 1. Helena Jürgens. 2. Mamoru Nagano y Yoshikata Amano. 3. NINE.





Ah, los finales. Los finales siempre tienen un sabor entre amargo y dulce, entre la bondad y la maldad, entre el beso y la bofetada. Son duales. Como yo. Por eso debo admitir que siento una especie de alivio, al tiempo que una profunda tristeza, al constatar la desaparición de VERSION.1 (225 pesetas, serie limitada) de los quioscos de esta tierra nuestra. Una desaparición anunciada (era una serie de 8 números desde el primer día), pero no por ello menos desasosegante. No habrá secuela. No habrá anime. VERSION.1 muere con este último número y las ventas a duras penas han permitido llegar hasta aquí.. Afortunadamente, y es que todo tiene algo bueno, mi sufrimiento ha llegado también a su fin. Se acabó el preocuparse por si **Glénat** llegaría hasta la octava entrega, o si nunca íbamos a poder disfrutar de ella. VERSION.1 se despide con una buena imagen final: la del bello ser que se sumerge para siempre en las aguas de un océano eterno. Algo así como la propia serie, diluída en los estantes de las librerías especializadas para disfrute de quienes se enganchen tarde a ella, actitud, por otra parte, muy sabia.



Por el Profesor WANAMAKER

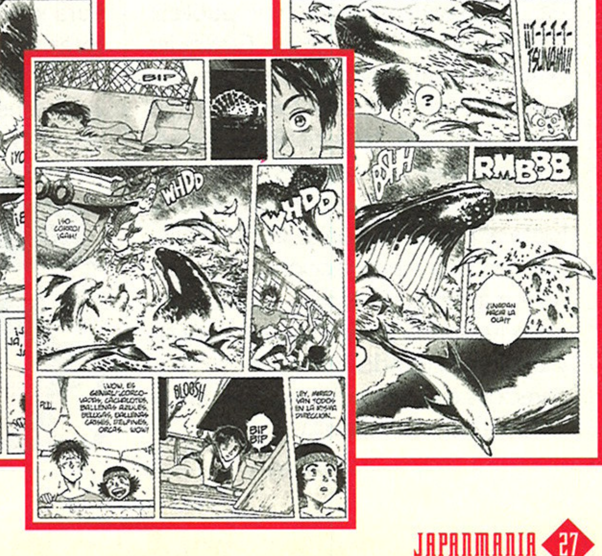
El fanzine KAME ha dedicado un número especial a DRAGON BALL GT. En él encontraréis la guía de episodios, reproducciones de las cabeceras televisivas, aparte de otras informaciones de interés.

Distinta suerte, o al menos eso parece, está corriendo LA ESPADA DEL INMORTAL (850 pesetas, serie limitada), de **Hiroaki Samura**. Es un manga de samurais, perteneciente a lo que se ha venido en llamar jidaimono, con encuadres espectaculares y viñetas de inspiración cinematográfica. Su violenta poesía es sólo comparable a la de nuestros valientes soldados enfrentándose a los nazis en la segunda guerra mundial, a la esvástica; símbolo que, curiosamente, adopta el protagonista de LA ESPADA DEL INMORTAL. Pero no nos llevemos a engaño, ni nos alarmemos innecesariamente. En ningún caso se trata de una serie pro-nazi... aunque habrá quien descubra rasgos hitlerianos. Con todo, LA ESPADA DEL INMORTAL es muy recomendable para todo otaku. Algo que no puede decirse de la tristísima SERAPHIC FEATHER (MAS ALLA DEL UNIVERSO), de **Yo Morimoto** e **Hiroyuki Utatane**. Su trama argumental pende del finísimo hilo de una tragedia bíblica y una relación amorosa imposible, con ligeros tintes picantes. Que no eróticos. Ni pornográficos. Lo que me lleva a la portada y a la contraportada de la edición española, que hacen presagiar imágenes realmente fuertes, casi X, aunque el contenido no llegue a la B. ¿Triquiñuelas para vendernos una serie mala? ¿O mala cabeza y peor gusto? Las dos cosas, creo yo. Ay...

Para despedirme... ¡tan temprano! (porque nuestro señor **Montané** ha decidido acorralarme de nuevo en un foro de dos ridículas páginas -¡escribid ya! ¡exigid que me devuelvan la tercera!-), os recomiendo -no sin reservas- el número especial del fanzine KAME dedicado a DRAGON BALL GT. Está cargado de información de interés, como la de la guía de episodios, aunque creo que no era necesario incluir nuevos resúmenes de las primeras temporadas, o malgastar páginas enteras con reproducciones de las cabeceras televisivas de GT y la última etapa Z.

Pero, ya se sabe: en lo tocante a gustos no hay nada escrito, y nunca se puede contentar a todo el mundo. Sobretodo, si no se grita con vehemencia, como os animo a hacerlo mes a mes: ¡GOD SAVE HIRO-HITO!













¡ESTRENAMOS SECCIÓN! ¡Y QUÉ SECCIÓN! UNA PAGINITA VIVA, CON DIBUJOS, VOTACIONES, DIRECCIONES DE **INTERNET** Y TODO LO QUE NECESITAS PARA SEGUIR SIENDO UN GOKUMANÍACO DE PRO! ¿A QUÉ ESPERAS PARA ZAMBULLIRTE EN ELLA?



■ DRAGON BALL GRAPHICS, en HTTP://www.wrbw.com/dballgrph.html.
VALORACIÓN: ★★★

■ DRAGON BALL INFORMATION PAGE, en HTTP://www.anime.net/~goten/dragonball/infofiles/.
VALORACIÓN: ★★

■ THE DRAGON WORLD, en HTTP://www.sas.upenn.edu/~ikelley/DragonBall/Index.html.
VALORACIÓN: ★★★

■ DRAGON BALL GALLERY, en HTTP://www.essi.fr/~imbert/gallerie/DragonBall/Dblt_UK.html.
VALORACIÓN: ★★★

■ DRAGON BALL Z, en HTTP://members.gnn.com/Maquino/Al-dbz/index.html.
VALORACIÓN: ★★★★

Hacía meses que nos rondaba la idea de crear un espacio dedicado a las criaturitas de **Toriyama**... pero no lo acabábamos de tener claro. Dedicarle una sección a una obra tan divulgada... ¡qué narices! Por qué no publicar a gente nueva. Dibujantes. Cualquier cosa antes que hacerle la rosca a Son Gokuh. Pero **Wanamaker** vino con una buena idea, cosa insólita en él: «Si los japoneses son capaces de mantener la comunicación con sus lectores hasta el punto de que sean ellos quienes den vida a una sección... ¿Por qué no lo hacemos nosotros?», dijo con su vocecita aguda. Y me convenció. Al fin y al cabo, cuando intentamos cosas parecidas en otras publicaciones, la cosa fue a las mil maravillas.

Así que nos hemos liado la manta a la cabeza, el ordenador al coco... y aquí estamos. Enviadnos dibujos, comentarios, anuncios, fanzines, lo que sea. Nos ocuparemos en seleccionar el mejor material y publicarlo.

Para ir abriendo boca, ahí van los mejores webs sobre DRAGON BALL y el primer top al que podéis votar. El mes que viene los protagonistas seréis, una vez más, vosotros.

■ Estamos en O'Donnell, 12. 28009 Madrid



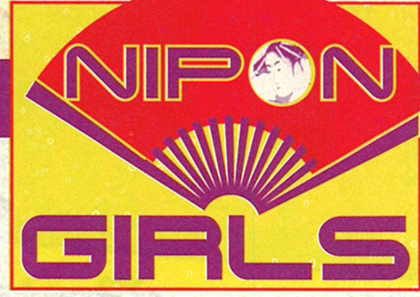
TOP 10

LOS PERSONAJES FAVORITOS

1. SON GOKUH
2. KAME SENNIN
3. BULMA
4. TRUNKS
5. GOHAN
6. VEGETA
7. MAJIN BOO
8. PICCOLO DAIMAOH
9. CELL
10. KLILYN



博信堀雄鳥坂田博 坂





鳥坂田博信堀雄

AKUNE SUSHEN

"SI YO ME TOMARA TODAS LAS COSAS A PECHO... REVIENTO"

La madre naturaleza fue tremendamente generosa con ella en dones y parabienes. Dotada como pocas para hacer frente a cualquier cosa, Akune es una de esas personas que se parten el pecho por los amigos, por la familia, los compañeros de clase, por su club de fútbol... y aún le queda para repartir en los semáforos. Su personalidad arrolladora da para eso y mucho más.

Dice que aún no ha encontrado una pareja para bailar un «agarraíto» y que no sabe por donde pisa, pero llegará muy lejos. El futuro en sus manos.

かなの

Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist Mangaka



ACCIONES

- GOLPE MAURABO Nº 4
- MADARUKANA Nº 5
- PATADA TIPO KOBAKA Nº 7
- PATADA TIPO HYOHYO Nº 8
- GOLPE TAMURABE Nº 10
- PUÑETAZO TEBU Nº 11



ALPHAS

- MERUBE Nº 4
- AYUNI Nº 4
- OH, ME! Nº 5
- SHIT! Nº 7
- DOMEKURA Nº 8
- SEDUCCION Nº 9
- BOMBA DE VOMITOS Nº 9



ARMAS

- BOOMDROIDE Nº 4
- METRALLETA DOBUYO Nº 8
- REVIENTAHOMBRES Nº 9
- TAKABAM Nº 10
- METRALLETA KEGO Nº 11



CEREMONIAS

- TAIRO Nº 4
- BUBOBA Nº 5
- BUDOKEYO Nº 5
- DORAKUMO Nº 6
- DOMU-MARAKA Nº 7
- NANOKA Nº 7
- DOBA-DOBA Nº 7
- ONENI Nº 10
- HYEROKU Nº 11
- BUREBIYA Nº 11



CIUDADES

- BAEROKA Nº 4
- HYONURA Nº 5
- SUMOKU Nº 5
- KARABA Nº 6
- LABURA Nº 6
- KOUMUKU Nº 7
- WAMUNO Nº 7
- SOMAKU Nº 8
- TAMU Nº 8
- LAMANOKA Nº 8
- DAULAMU Nº 9
- MUTSAKI Nº 10



CONSPIRACIONES

- MOBAKU Nº 4
- DUMORUBA Nº 7
- DOKERABE Nº 8
- GAROKE Nº 8
- YUMIHIRO Nº 9
- DEBUYOKI Nº 9
- DAHAMI Nº 10
- BARU-BARU Nº 11
- GUNIBUO Nº 11



ESPIAS

- AHIOYO Nº 4
- WEMASAKE Nº 4
- NUMANUBO Nº 5
- RASTREADOR Nº 6
- GUMAKA Nº 8
- SIMAKU Nº 9
- MESAMU Nº 10
- TOKOMBO Nº 11



GUARDIANES

- KUNEBE Nº 6
- BERUSU Nº 7
- BAKUTA Nº 8
- MENORAKA Nº 9
- BISO Nº 9



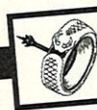
LUGARES

- PUERTO HINEKAMU Nº 4
- MANSION GAMAKU Nº 5
- AEROPUERTO KOBEKURA Nº 5
- BOSQUE KUMAKE Nº 5
- ESTACION NUCLEAR DE POPARU Nº 5
- AEROPUERTO NIMOBE Nº 6
- MONTE MURAKU Nº 6
- MONTE GUMABARU Nº 6
- MONTE KEIUMU Nº 8
- BOSQUE PUMUMO Nº 9
- TEATRO TUBBO Nº 9
- BOSQUE KULUBU Nº 10
- DAYUVILLE Nº 10
- MONTE DUKO Nº 10
- COLISEO SABUTO Nº 11
- AEROPUERTO MANPUBU Nº 11
- ANKONABUVILLE Nº 11
- MONTE UYOPU Nº 11
- SHAIMOKU Nº 10
- MAYUKO Nº 11



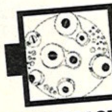
MUTANTES

- KEIKU BUBI Nº 4
- TEIKO SADAKA Nº 6
- HIDEAKI SAWAMURA Nº 7
- YASUHIRO ANNO Nº 9
- JOHNNY DABU Nº 10



OBJETOS

- JOYA BUMUKU Nº 5
- JOYA LAPUKO Nº 7
- JOYA DARKUMABARU Nº 7
- MOMAKUBU Nº 8
- JOYA HYUMAKE Nº 10



OBJETOS DEL OTRO LADO

- BERUMASHI Nº 5
- MINOKABE Nº 9



ORACIONES

- DOBEBEYA-BO Nº 4
- KARUMUYA-BO Nº 5
- YUBUKEIKU-BO Nº 6
- KOBARUYASHU-BO Nº 8
- DAKUBUYA-BO Nº 11



PODERES

- MUMI Nº 4
- SUSU Nº 5
- MOBA Nº 6
- BOMU Nº 6
- WAWA Nº 7
- TAMO Nº 8
- GUGA Nº 9
- BUBI Nº 10



POLITICOS

- SRTA. KERAKA Nº 4
- HOKUNA Nº 6
- KONUBA Nº 6
- TISAKI Nº 6
- GORUKA Nº 7
- HOKUNA Nº 8
- WARAMU Nº 8
- MASAKO Nº 9
- KARU-KARU Nº 10
- MURA Nº 10



SOLDADOS

- DOMAKURA Nº 5
- MAKO Nº 6
- DOMEKURA Nº 7
- DAERAMU Nº 10
- SANSUMAKO Nº 11
- FOKUMA Nº 11



VEHICULOS

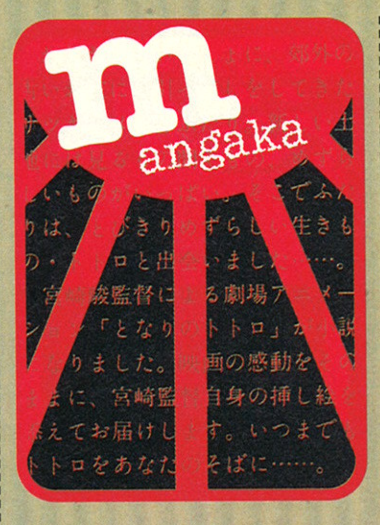
- COCHE MANAKA Nº 4
- MOTO BALUKA Nº 4
- MOTO DOMORAKU Nº 7
- MOTO NAMUKA Nº 9
- MOTO TORUNABA Nº 11





• MIBEKOYU •

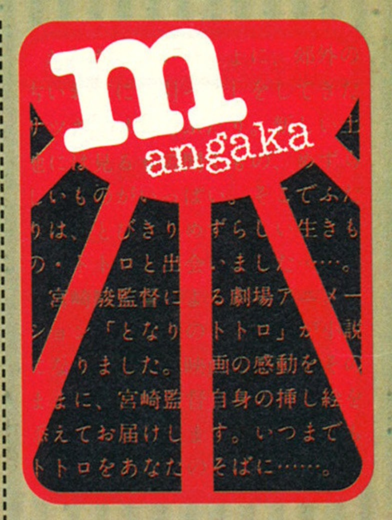
"Que las pesadillas pudran tu mente y salpiquen tu consciencia de bilis fecal". Ese es mi mandato. Y tú, enloquecido de terror, obedecerás.

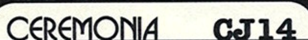




• TOME-BEBIMA •

Pragmático y escéptico, nunca permite que las emociones interfieran en su vida. Ha popularizado la máxima "Por la soledad al poder".

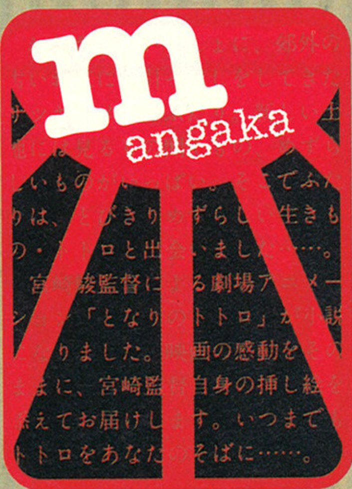






• FEUDOKAKU •

Dentro de la tradición tomborë, Feudoka es el Cristo que jamás subió a los cielos y Ku el cáliz del que bebió para soportar la crucifixión. Feudaku, como rito, rememora la tragedia, obligando a una virgen a convertirse en mártir de los bobsheks.

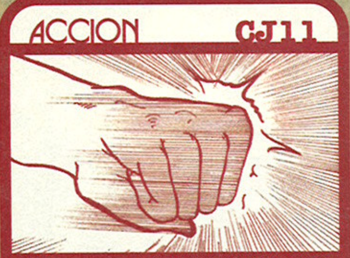




• EIKUNARABOVILLE •

Construida sobre el terrible volcán extraterrauterino de Bumbako, sus habitantes deben soportar emanaciones continuas de gas Emtato -que produce ceguera intermitente y confusión esporádica-.





• PUÑETAZO DABU-DABU •

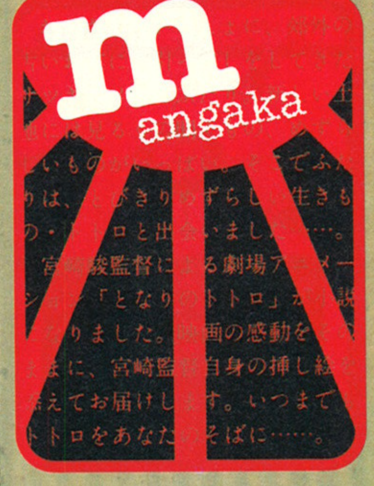
Golpe seco que, asestado mientras se recitan las palabras sagradas "dumo", "shero" y "kat", produce parálisis cerebral irreversible.

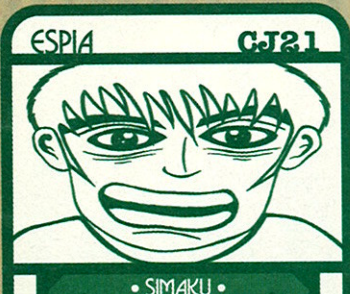




• LOMAKAKO-BARA •

Implantado en la meninge dura madre, permite "escuchar" los pensamientos del enemigo.

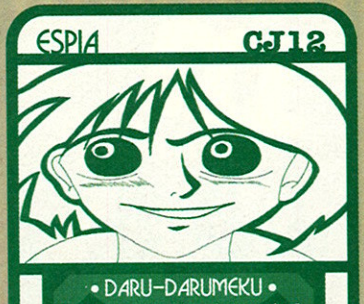




• SIMAKU •

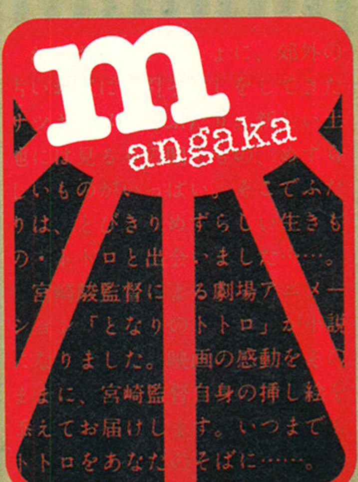
Es capaz de fabricar armas muy sofisticadas a partir de los materiales más inofensivos - agua, arena, madera...-. Pertenece a la Iglesia del Akobu de Satán.





• DARU-DARUMEKU •

Perteneciente a la aristocracia de Balu-Balu-Buluko, vende sus secretos a las páginas virtuales de información social. Sus compañeros de profesión le llaman "Chupatripas colocón".



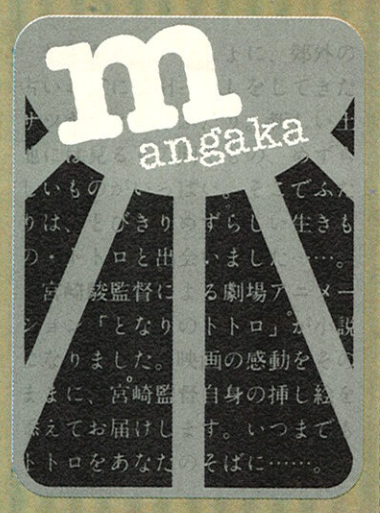
Mangaka

GUARDIAN CJ29



• TOME-BEBIMA •

Pragmático y escéptico, nunca permite que las emociones interfieran en su vida. Ha popularizado la máxima "Por la soledad al poder".



CONSPIRACION CJ48



• MIBEKOYU •

"Que las pesadillas pudran tu mente y salpiquen tu consciencia de bilis fecal". Ese es mi mandato. Y tú, enloquecido de terror, obedecerás.

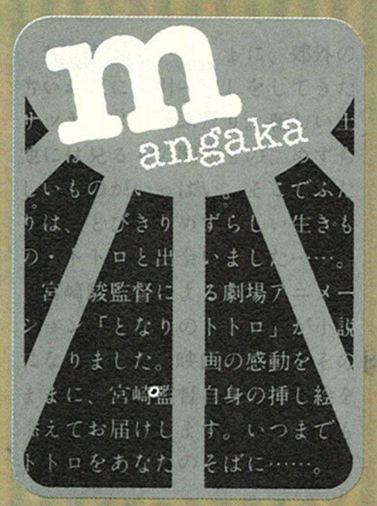


LUGAR CJ425



• EIKUNARABOVILLE •

Construida sobre el terrible volcán extraterrauterino de Bumbako, sus habitantes deben soportar emanaciones continuas de gas Emtato -que produce ceguera intermitente y confusión esporádica-.



CEREMONIA CJ14

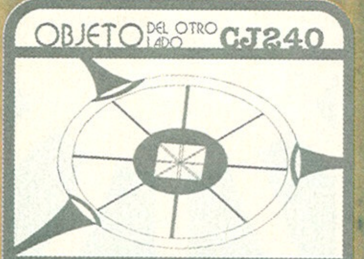


• FEUDOKAKU •

Dentro de la tradición tomborë, Feudoka es el Cristo que jamás subió a los cielos y Ku el cáliz del que bebió para soportar la crucifixión. Feuodaku, como rito, rememora la tragedia, obligando a una virgen a convertirse en mártir de los bobsheks.

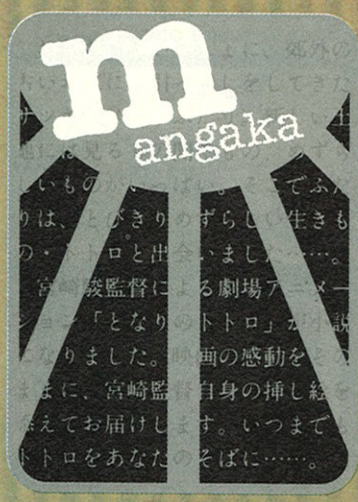


OBJETO DEL OTRO LADO CJ240



• LOMAKAKO-BARA •

Implantado en la meninge dura madre, permite "escuchar" los pensamientos del enemigo.

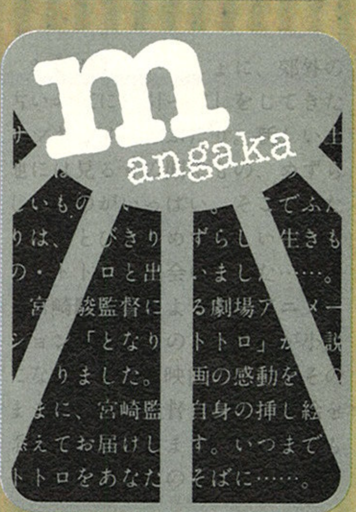


ACCION CJ11

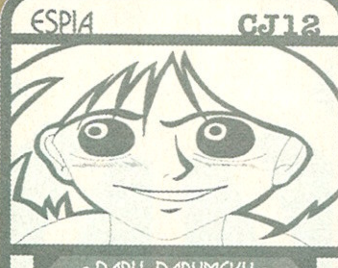


• PUÑETAZO DABU-DABU •

Golpe seco que, asestado mientras se recitan las palabras sagradas "dumo", "shero" y "kat", produce parálisis cerebral irreversible.

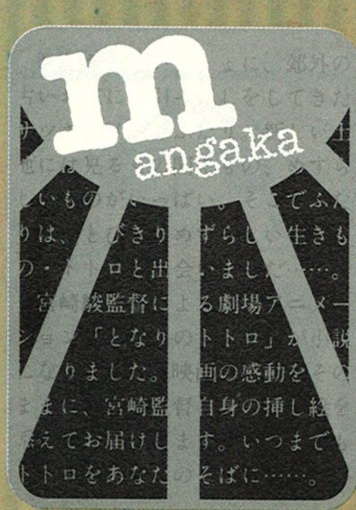


ESPIA CJ12

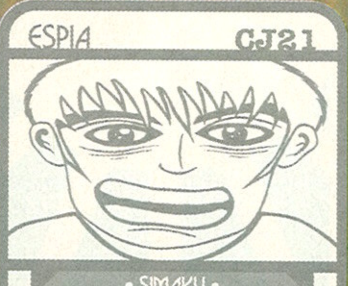


• DARU-DARUMEKU •

Perteneciente a la aristocracia de Balu-Balu-Buluko, vende sus secretos a las páginas virtuales de información social. Sus compañeros de profesión le llaman "Chupatripas colocón".



ESPIA CJ21



• SIMAKU •

Es capaz de fabricar armas muy sofisticadas a partir de los materiales más inofensivos - agua, arena, madera...-. Pertenece a la Iglesia del Akobu de Satán.



LUGAR CJ360



• TORAKOVILLE •

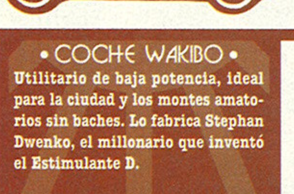
Población pesquera conocida por sus restaurantes Targo, donde se cocina el erizo del mismo nombre.





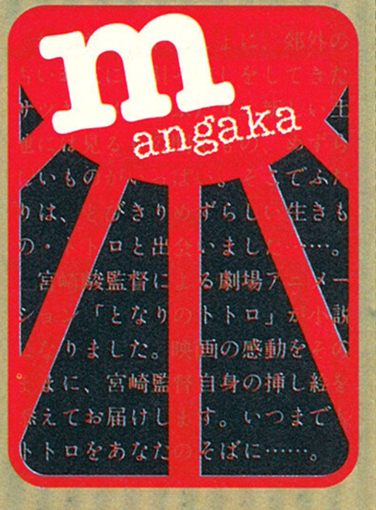
VEHICULO CJ4





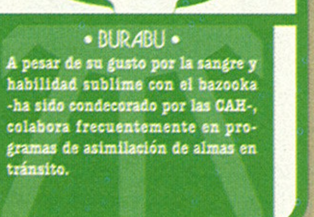
• COCHE WAKIBO •

Utilitario de baja potencia, ideal para la ciudad y los montes amatorios sin baches. Lo fabrica Stephan Dwenko, el millonario que inventó el Estimulante D.



SOLDADO CJ60



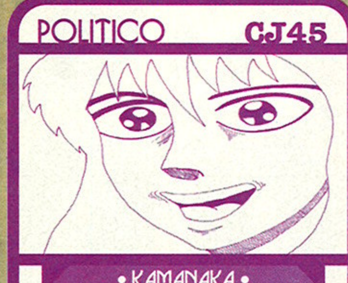


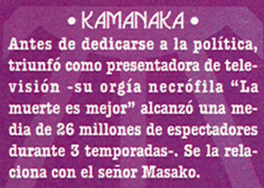
• BURABU •

A pesar de su gusto por la sangre y habilidad sublime con el bazooka -ha sido condecorado por las CAH-, colabora frecuentemente en programas de asimilación de almas en tránsito.



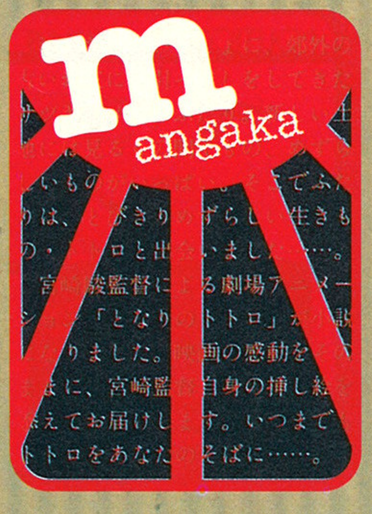
POLITICO CJ45





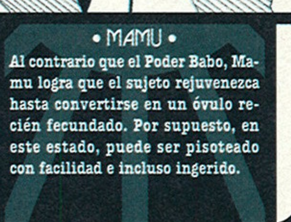
• KAMANAKA •

Antes de dedicarse a la política, triunfó como presentadora de televisión -su orgía necrófila "La muerte es mejor" alcanzó una media de 26 millones de espectadores durante 3 temporadas-. Se la relaciona con el señor Masako.



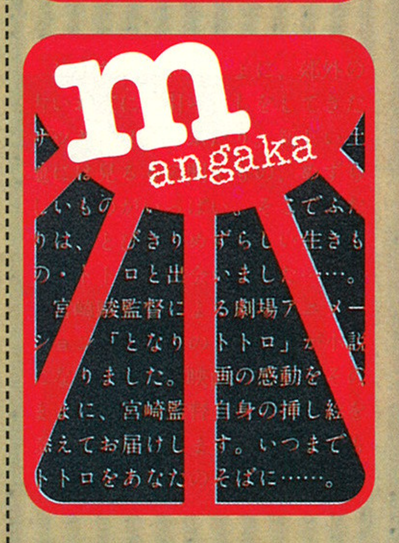
PODER CJ7





• MAMU •

Al contrario que el Poder Babo, Mamu logra que el sujeto rejuvenezca hasta convertirse en un óvulo recién fecundado. Por supuesto, en este estado, puede ser pisoteado con facilidad e incluso ingerido.





• WERAKU-BO •

"...Oh, Raito-Gobun, excita nuestras mentes, perviértelas hasta alcanzar el Koshak, líbranos de toda cordura..."

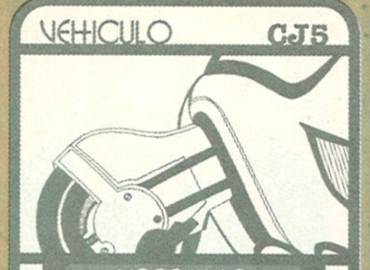






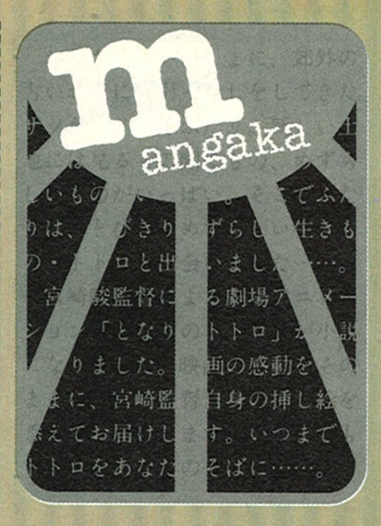
Mangaka

VEHICULO CJ5

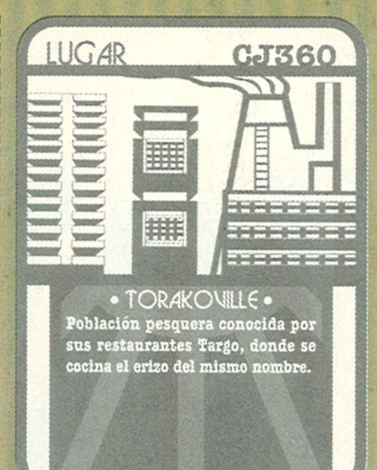


• MOTO KALO •

Vehículo anfibio capaz de atravesar océanos en cuestión de horas. Sus emisiones de frecuencia kopshiana impiden que sea detectado por radares o videntes mutados.



LUGAR CJ360



• TORAKOVILLE •

Población pesquera conocida por sus restaurantes Targo, donde se cocina el erizo del mismo nombre.



SOLDADO CJ60



• BURABU •

A pesar de su gusto por la sangre y habilidad sublime con el bazooka -ha sido condecorado por las CAH-, colabora frecuentemente en programas de asimilación de almas en tránsito.

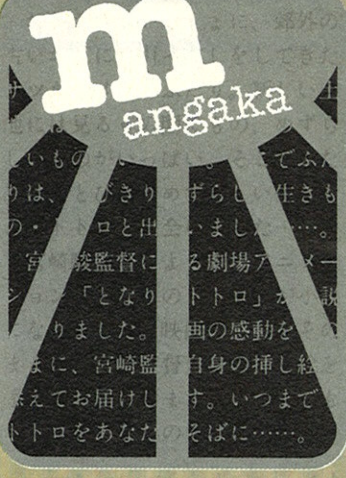


VEHICULO CJ4

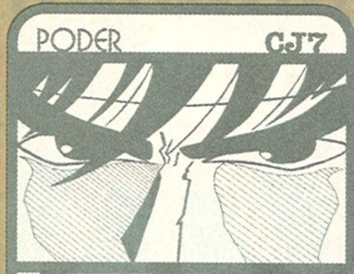


• COCHE WAKIBO •

Utilitario de baja potencia, ideal para la ciudad y los montes amatorios sin baches. Lo fabrica Stephan Dwenko, el millonario que inventó el Estimulante D.



PODER CJ7



• MAMU •

Al contrario que el Poder Babo, Mamu logra que el sujeto rejuvenezca hasta convertirse en un óvulo recién fecundado. Por supuesto, en este estado, puede ser pisoteado con facilidad e incluso ingerido.



POLITICO CJ45



• KAMANAKA •

Antes de dedicarse a la política, triunfó como presentadora de televisión -su orgía necrófila "La muerte es mejor" alcanzó una media de 26 millones de espectadores durante 3 temporadas-. Se la relaciona con el señor Masako.



LUGAR CJ345

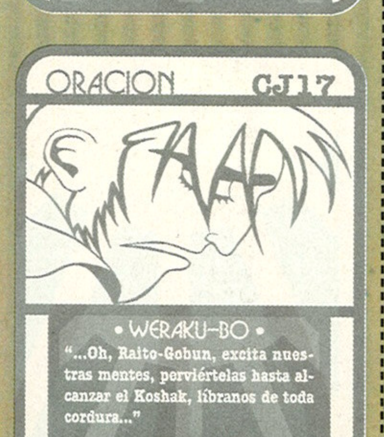


• POPARUVILLE •

Meca de los adoradores de Gainax Yoshi, sus cien mil pagodas están controladas actualmente por la familia Tadashi.

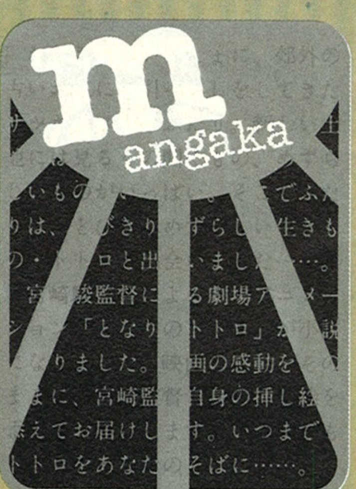


ORACION CJ17



• WERAKU-BO •

"...Oh, Raito-Gobun, excita nuestras mentes, perviértelas hasta alcanzar el Koshak, líbranos de toda cordura..."



博信堀雄鳥坂田博 坂





鳥坂田博信堀雄

TEKYNO SEIKO

"ME ENCANTA EL GAZPACHO FRIO Y AMIGAMANIA"

Sobre gustos no hay nada escrito, y no vamos a discutirle a esta joven y grácil japonesa los suyos. Entre las cuatro o cinco cosas que conoce de nuestro país se encuentra Amigamanía, la prestigiosa sección de SUPERJUEGOS dirigida, realizada y supervisada por ese pedazo de profesional y modelo de alta costura (en ropa vaquera de los sesenta) llamado The Punisher.

Según un estudio realizado por esta revista, los lectores de Amigamanía son gente sin complejos, con tiempo libre, orejas y una novia en el extranjero.

がなの